

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-325654

(43)Date of publication of application : 28.11.2000

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

(21)Application number : 11-135598

(71)Applicant : TAITO CORP

(22)Date of filing : 17.05.1999

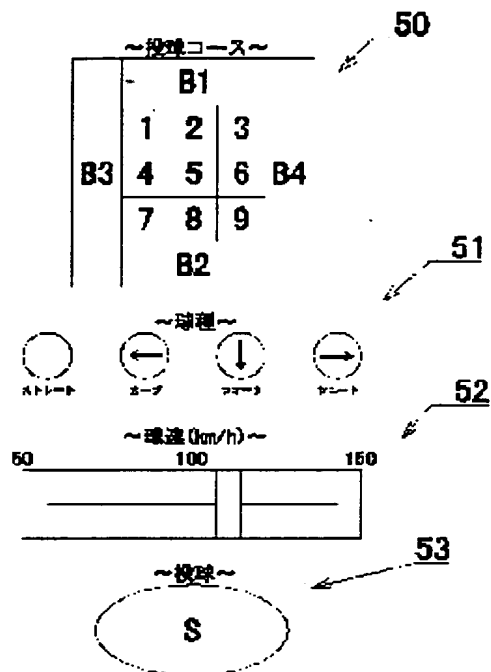
(72)Inventor : YAKUWA TOMOHIKO

(54) VIDEO TYPE BASEBALL GAME DEVICE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To keep a player or the side at bat from knowing the course of a ball before pitching and to allow anyone to easily throw a variety of balls.

SOLUTION: A defense-side control parts is provided with a pitching course setting means 50, a ball kind setting means 51, a ball speed setting means 53 and a pitching instruction means 54. After the pitching course, the kind of ball, and the speed of ball are set by the respective setting means, pitching is ordered. Preferably, an area into which balls can be thrown is divided into a plurality of areas, and the coarse of the ball can be set by designating the desired area.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-325654

(P2000-325654A)

(43) 公開日 平成12年11月28日 (2000. 11. 28)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/00

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

テーマコード(参考)

R 2 C 0 0 1

H

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 4 頁)

(21) 出願番号 特願平11-135598

(22) 出願日 平成11年5月17日 (1999. 5. 17)

(71) 出願人 000132840

株式会社タイトー

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ

イトービルディング

(72) 発明者 八畝 知彦

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 株

式会社タイトー内

(74) 代理人 100075247

弁理士 最上 正太郎

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA05 BA00 BA01 BA02

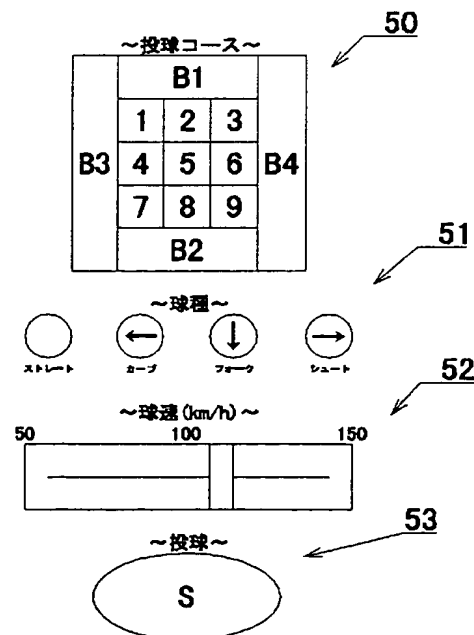
BA05 BC00 BC10 CB01 CC02

(54) 【発明の名称】 ビデオ式野球ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 攻撃側のプレーヤーに投球前に投球コースが分からないようにすると共に、誰でも様々な球種を簡単に投げられるようにする。

【解決手段】 守備側コントロール部5に、投球コース設定手段50、球種設定手段51、球速設定手段53及び投球指令手段54を設け、投球コース、球種及び球速をそれぞれの設定手段によって設定した後、投球を指令するよう構成し、好ましくは、投球し得る領域を複数に分割しておき、所望の領域を指定することにより投球コースを設定できるようにする



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 守備側プレイヤーにより操作される守備側コントロール部(5)と、攻撃側プレイヤーにより操作される攻撃側コントロール部(3)と、ホームベース近傍の情景を表示するビデオモニター(4)と、予め定められたプログラムに従い、守備側コントロール部(5)と攻撃側コントロール部(3)からの入力に応動して投げられたボールと打者の動作をビデオモニター(4)に表示するために必要な演算を行うCPU(1)と、を具備する、投手と打者との攻防を模した対戦型ビデオ式野球ゲーム装置において、

守備側のプレイヤーにより操作される守備側コントロール部(5)が、投球コース設定手段(50)、球種設定手段(51)、球速設定手段(52)及び投球指令手段(53)とを具備し、上記投球コース設定手段(50)、球種設定手段(51)及び球速設定手段(53)に設定されたデータに基づき投球コースが算出されるよう構成された上記のビデオ式野球ゲーム装置。

【請求項2】 投球し得る領域が複数に分割され、投球コース設定手段(5)によって投球すべき領域が指定される請求項1に記載のビデオ式野球ゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、投手と打者の攻防を模した対戦型のビデオ式野球ゲーム装置に関する。なお、本明細書中、野球とは、ソフトボールやクリケットなどの投手と打者が対戦するタイプの全てのゲームを含むものとする。

【0002】

【従来の技術】一般的に、ビデオ式野球ゲーム装置では、攻撃側及び守備側のプレイヤーが同じビデオモニターを見てプレーするようになっている。投手に投球を行わせようとするとき、このビデオモニターには、バックネット又はマウンド側などからの目線で見た打者及びその打者のストライクゾーンが表示される。このとき、このストライクゾーン内又はその近辺に、投球コースを示すマークが表示されており、守備側のプレイヤーはコントロールパネル上の十字キーを操作するなどして、そのマークの位置を移動させ、投球コースを設定する。

【0003】しかしながら、コースの設定の様子は、攻撃側のプレイヤーも守備側のプレイヤーと共に見ているので、攻撃側のプレイヤーには、投球前に投球コースが分かっしまい、面白味が半減するという問題があった。この問題は、打者プレイヤー用のビデオモニターを一台増設し、攻撃側のビデオモニターには投球コースを示すマークを表示させないようにすれば解決できるが、増設されるビデオモニター及びそのモニター表示のための制御装置が必要となるため、装置の規模が大きくなり、コストがかさむという問題があった。

【0004】また、従来のビデオ式野球ゲーム装置で

2

は、投球コース及び球速を設定した後、投球指令ボタンを押すなどして投球を指令するが、変化球を投げたいときには、投球を指令した直後に十字キーを押して変化する方向を指定し、その押している時間の長さによって変化の程度を決めるものである。このため、手先の不器用なプレイヤーや、操作に慣れていないプレイヤーには、所望の方向及び程度に変化をかけることが難しいという問題があった。また、十字キーの操作によって変化球が決まるので、球種も限られるという問題があった。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】本発明は上記の問題を解決するためになされたものであり、その目的は、攻撃側のプレイヤーに投球前に投球コースが分からないようにすると共に、誰でも様々な球種を簡単に投げられるようにすることにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記の問題は、守備側コントロール部に、投球コース設定手段、球種設定手段、球速設定手段及び投球指令手段投球コースを設け、投球コース、球種及び球速をそれぞれの設定手段によって設定した後、投球を指令するよう構成し、好ましくは、投球し得る領域を複数に分割しておき、所望の領域を指定することにより投球コースを設定できるようにする。

【0007】

【発明の実施の形態】以下、図面により本発明の詳細を説明する。図1は本発明にかかるビデオ式野球ゲーム装置の主要構成を示す概念図、図2は図1に示した各設定手段の構成を示す平面図である。図中、1はCPU、2はゲーム制御回路、3は攻撃側コントロール部、4はビデオモニター、5は守備側コントロール部である。

【0008】CPU1は、このビデオ式野球ゲーム装置の作動を制御するものである。ゲーム制御回路2は、野球ゲームを行うためのデータを保持し、CPU1の指令により、所要の演算を行ってゲーム進行に必要な画像データを出力する。攻撃側コントロール部3は、その図示しないコントロールパネル上のボタンなどが攻撃側のプレイヤーによって操作され、ビデオモニター4に表示される打者キャラクターの打撃運動や、ランナーの走塁などを制御する。この操作データはCPU1を経由してゲーム制御回路2に出力される。

【0009】ビデオモニター4は、CPU1を経由してゲーム制御回路2から入力される画像データを再生表示する。守備側コントロール部5は、投球コース設定手段50と、球種設定手段51と、球速設定手段52と、投球指令手段53と、電気信号変換回路54と、インターフェース回路55とを具備する。また、この守備側コントロール部5は、守備キャラクターの守備位置や、送球方向などを指令する手段を有するが、これらは従来のものと変わらないため、ここではその説明を省略する。

【0010】投球コース設定手段50と、球種設定手段

50

51と、球速設定手段52と、投球指令手段53は、図示しないコントロールパネル上に、図2に示したように配されるものである。投球コース設定手段50は、マウンド側から見たストライクゾーン及びその近傍を示すものであり、3行3列に分割されたストライク領域と、ストライク領域の上下左右にそれぞれ配される高ボール領域、低ボール領域、左ボール領域及び右ボール領域からなるボール領域とからなるボタンである。球種設定手段51は、ストレートボタン、カーブボタン、フォークボタン及びシュートボタンからなる。

【0011】球速設定手段52は、スライド式つまみである。投球指令手段53は、一個のボタンである。電気信号変換回路54は、投球コース設定手段50と、球種設定手段51と、球速設定手段52と、投球指令手段53から出力される信号を電気信号に変換し、外部インターフェース回路55に出力する。外部インターフェース回路55は、電気信号変換回路54からの電気信号を各種設定データに変換し、CPU1に出力する。なお、このビデオ式野球ゲーム装置は、二人のプレーヤーが対戦プレイできるよう、各プレーヤーのためにそれぞれ攻撃側コントロール部3及び守備側コントロール部5が一組ずつ設けられており、攻撃及び守備が入れ替わるたびに使用可能なコントロール部が切り替えられるようになっている。

【0012】このビデオ式野球ゲーム装置での投球操作方法を以下に示す。守備側のプレーヤーは、投球コース設定手段50の中から、投球したいコースのボタンを押してコースを、また、球種設定手段51から投球されるボールの球種を選ぶと共に、球速設定手段52のつまみを左右に移動させて球速を設定する。この後、投球指令手段53のボタンを押すと、設定されたデータがゲーム制御回路2に送出され、投球されるボールの軌跡が算出され、ビデオモニター4に映し出されている投手が投球動作を開始し、入力されたデータに基づいてホームベース方向にボールが投げられる。

【0013】従って、守備側のプレーヤーは、ビデオモニター4に表示されている投手に、投球されるまでは攻撃側のプレーヤーに投球コースが分からないように、所望の球種及び球速のボールを簡単に投げさせることができるようになる。なお、本発明は上記の実施例に限定さ

れるものではなく、例えば、各コントロール部のボタン等が設けられるパネルは液晶タッチパネルとし、選択されているボタン等をハイライト表示するようにしてもよく、また、投球コースや球種の種類は実施例より多くしてもよく、また、球速は、スライドつまみ式のものでなくともよい。

【0014】また、投球コース設定手段にタッチパネルを採用し、所望のコースに投球できるようにしてもよく、また、各設定手段及び指令手段の配置は自由に変更できる。また、この守備側コントロール部を有線又は無線のコントローラーに設ける用にしてもよく、守備側コントロール部を家庭用のゲーム装置の専用コントローラーに設けてもよく、また、コンピューターを相手に対戦できるようにしてもよく、また、攻撃側及び守備側コントロール部を攻守が交代するたびに交換してプレイしてもよい。

【0015】

【発明の効果】本発明は上記のように構成されるので、本発明によるときは、守備側のプレーヤーが、ビデオモニター4に表示されている投手に、投球されるまでは攻撃側のプレーヤーに投球コースが分からないように、所望の球種及び球速のボールを簡単に投げさせることができるようになる。

【図面の簡単な説明】

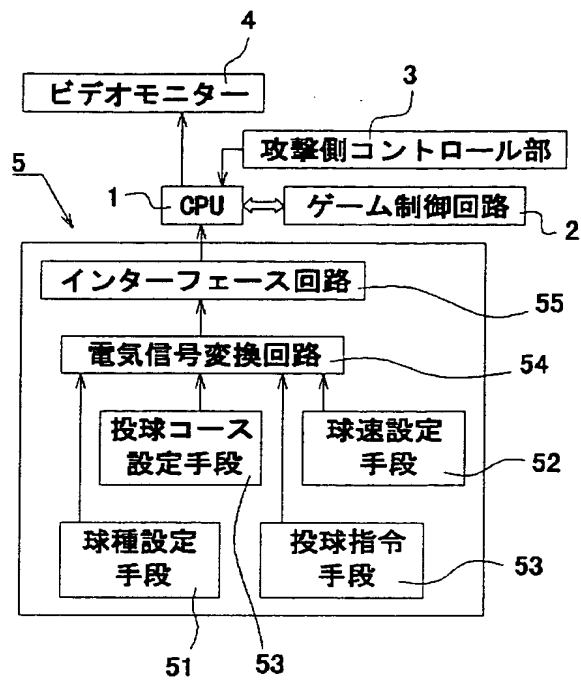
【図1】本発明にかかるビデオ式野球ゲーム装置の主要構成を示す概念図である。

【図2】図1に示した設定手段の構成を示す平面図である。

【符号の説明】

- | | |
|----|------------|
| 1 | CPU |
| 2 | ゲーム制御回路 |
| 3 | 攻撃側コントロール部 |
| 4 | ビデオモニター |
| 5 | 守備側コントロール部 |
| 50 | 投球コース設定手段 |
| 51 | 球種設定手段 |
| 52 | 球速設定手段 |
| 53 | 投球指令手段 |
| 54 | 電気信号変換回路 |
| 55 | インターフェース回路 |

【図1】



【図2】

